SJORS

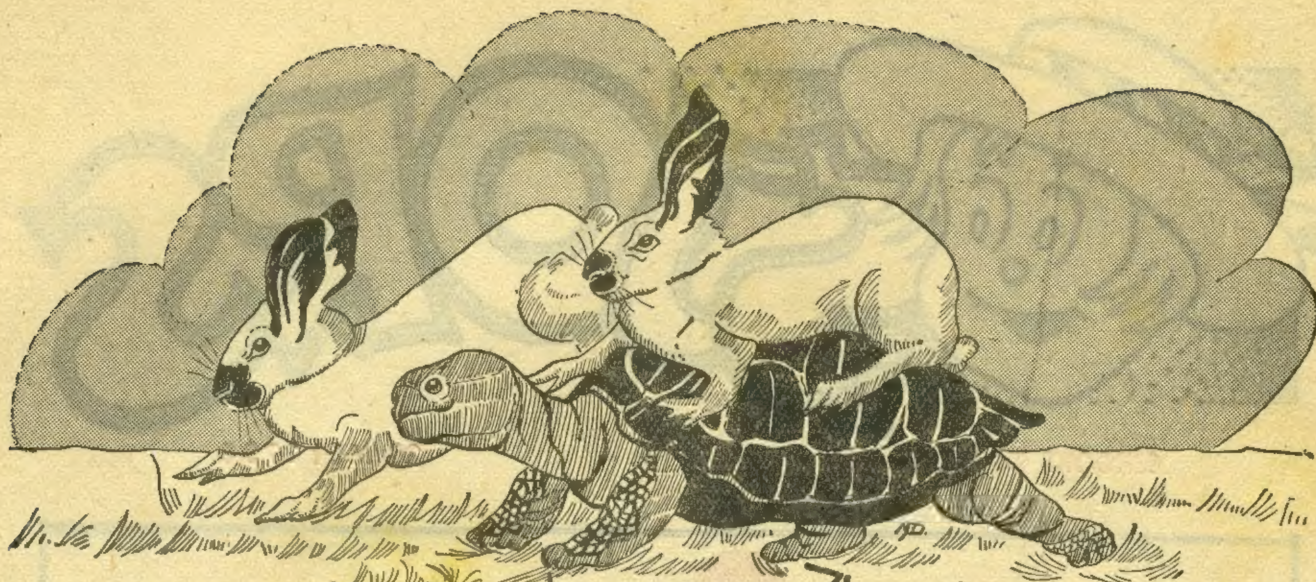
BEHOORT BIJ PANORAMA

28 MEI 1936



GOED GEVANGEN!

(Zie blz. 6)



ALFONS EN DE STAM DER ZWARTNEUZEN

Een langslaper die het tot baron bracht

ALFONS werd wakker. Hij had lekker geslapen. Hij had zes-en-dertig-honderd uur geslapen. Alfons was uitgeslapen. Hij kwam van onder de dorre bladeren te voorschijn, waaronder hij den heelen winter had gelegen en hij stak zijn hoofd en zijn vier beenen uit.

Hij wandelde over het grasveld en het eerste, wat hij deed, was zijn buik flink voleten.

Gras is heel lekker.... maar er is nog wel iets beters te bedenken voor een schildpad.

En Alfons wist nog heel goed, dat hij het vorige jaar altijd slablaadjes kreeg, wanneer hij bij de achterdeur van het huis ging zitten, want daar vlakbij was de keuken. Dan kwam het jongetje, dat Piet heette, en bracht hem een paar slablaadjes.

Alfons wandelde dus naar de achterdeur en ging daar zitten wachten. Maar de achterdeur ging niet open. Na twee uren begon het Alfons te vervelen en hij wandelde rondom het heele huis. De ramen waren dicht, de gordijnen waren dicht, alle deuren waren dicht, er was geen mensch te zien.

Alfons wachtte tot den avond en toen begreep hij, dat het huis leeg was; dat er geen menschen in waren.

De menschen waren zeker weggegaan en ze hadden hem vergeten.

Dat dácht Alfons, maar dat was niet waar. Want Piet had wel degelijk naar Alfons gezocht, maar hij had hem niet kunnen vinden, toen het dier zijn winterslaap deed.

Alfons, de schildpad, was bedroefd. Hij verlangde naar Piet en hij was erg eenzaam.

* * *

Den volgenden morgen nam hij een besluit. Hij kroop door een gaatje in het gaas in den hoek van den tuin en hij wandelde het bosch in, op zoek naar nieuwe vrienden.

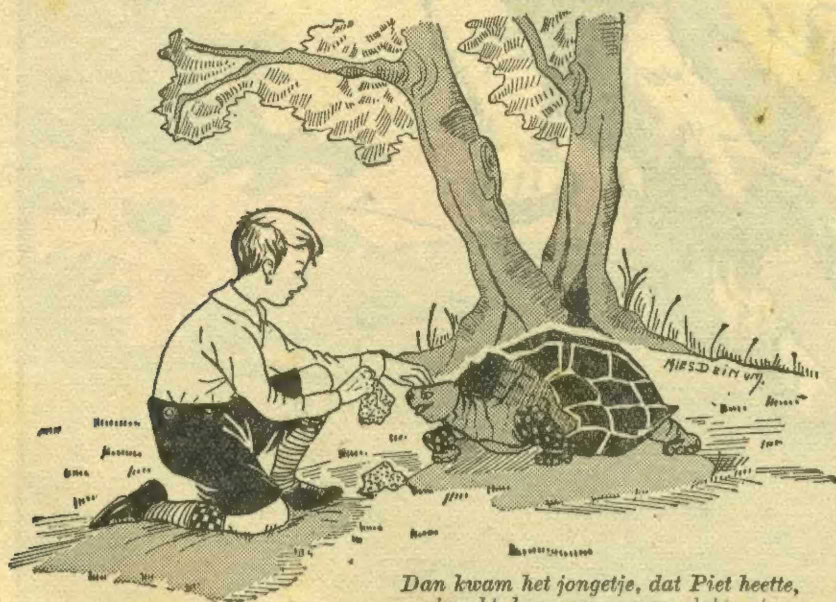
Den heelen morgen stapte Alfons door. Hij zag wel een paar vogels, maar verder zag hij niemand.

Doch tegen den middag sprong er ineens een wit beestje vlak voor hem op; een beestje, dat een zwarten neus had.

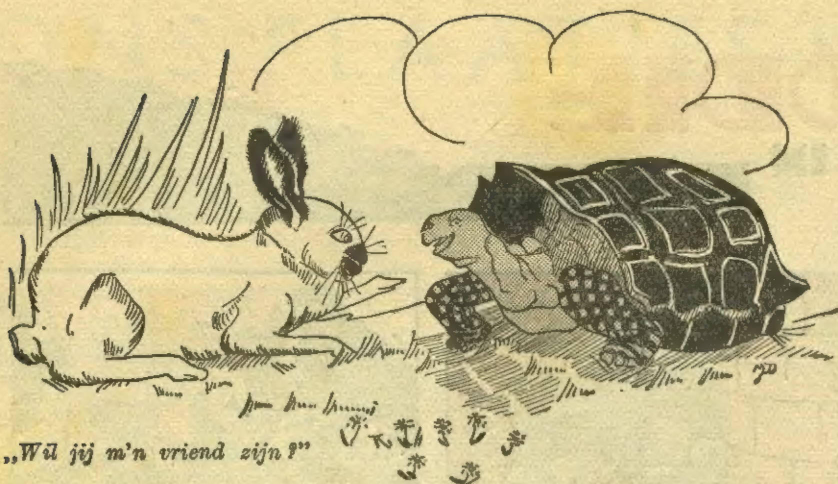
„Hé," riep Alfons, „loop niet weg! Ik zoek een vriend! Wil jij m'n vriend zijn?"

Het witte konijn met den zwarten neus hoorde die vriendelijke stem en stond stil. Langzaam kwam het dier naar Alfons toe.

„Ik ben een eenzame schildpad,"



Dan kwam het jongetje, dat Piet heette, en bracht hem een paar slablaadjes.



„Wil jij m'n vriend zijn?"

zei Alfons, „ik doe nooit iemand kwaad, ik bijt niet en ik schop niet, ik krab niet en ik ben erg alleen. Ik zoek vrienden. Kan ik soms bij jullie terecht?"

„Ga maar mee, naar onzen graaf," zei het konijn, en zoo liep Alfons zich dan het vuur uit z'n sloffen, om het konijn bij te houden.

Eindelijk kwamen ze bij den ingang van een hol en Alfons kroop mee naar binnen. Er woonden daar wel vijftig konijnen met zwarte neuzen en ze waren de stam der zwartneuzen. Het dikste konijn was de baas. Hij zei, dat hij de graaf der zwartneuzen was.

De graaf hoorde Alfons aan en toen zei hij, dat de schildpad blijven mocht.

Nu brak er een heerlijke tijd voor Alfons aan. Hij speelde met de jonge konijntjes. Ze mochten rijden op zijn rug en iedereen vond hem lief en aardig. Alfons was ook heel wijs en hij hielp den ouden graaf dikwijls, als er iets moeilijks bedacht moest worden.

De zomer was prettig en het najaar was prettig, maar toen...

Op een ochtend vonden de konijnen Alfons en hij was koud en hij lag heelemaal stil en ze duwden tegen zijn schild, maar hij bewoog niet.

De konijnen dachten, dat Alfons niet meer leefde en ze zaten met hun allen om hem heen en de tranen liepen over hun witte wangen.

Ze waren erg verdrietig en ze sleepten Alfons naar een holletje, dat niet meer gebruikt werd, en daar stopten ze hem in. Den ingang van het hol maakten ze dicht met dorre bladeren en daar zetten ze een bordje bij:

„H i e r n i e t i n g a a n. D i t i s h e t h o l l e t j e v a n A l f o n s, d i e n i e t m e e r l e e f t."

In het eerst dachten de konijnen nog dikwijls aan Alfons, maar later vergaten ze hem.

Het werd winter. De sneeuw lag op de velden en het was bitter koud. Maar eindelijk begon de



Hij zei, dat hij de graaf der Zwartneuzen was.

sneeuw te smelten en het zonnetje kwam door en toen werd het voorjaar.

Er kwamen bloesems aan de boomen en nieuwe blaadjes; de grasjes begonnen weer te groeien en de konijnen, die in den winter niet veel te eten hadden gehad, zochten druk en ijverig naar eten.

En toen gebeurde het.... O, wat schrok de oude graaf! De blaadjes bij den ingang van Alfons' holletje werden op zij geduwd.... heel langzaam.... daar kwam een hoofd te voorschijn en toen een schild....

„Alfons," riep de oude graaf, „ben je weer levend geworden?"

„Ik heb een dutje gedaan," zei Alfons oolijk en hij lachte.

Alle konijnen kwamen kijken en ze sprongen om Alfons heen en ze waren allemaal even blij, dat hun goede vriend weer levend was geworden.

Alfons vertelde hun, dat hij een winterslaap had gedaan, maar daar begrepen ze niet veel van.

De oude graaf zei, dat het erg knap was van Alfons, om zoolang te slapen en niet te eten en tóch te blijven leven.

En hij zei, dat Alfons een edel dier was en wie zoo edel was, die moest ook van adel zijn.

En vanaf dien dag heet Alfons niet meer zoo heel gewoon Alfons.... want hij heeft een langen, mooien naam gekregen:

„Alfons, baron Maf van Schild tot Paddenstein."

En de nieuwe baron is heel blij met zijn mooien naam.

Maar toch is hij niet trotsch geworden. Nog net als vroeger mogen de jonge konijntjes op den baronnenrug rijden.

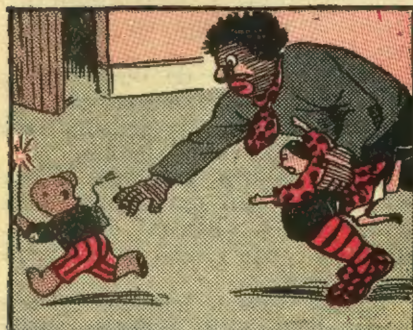
En als het nu weer najaar wordt, dan gaat Alfons weer slapen. Zes-endertig-honderd uur. Maar de konijnen zullen zich dan niet meer bang maken, want ze weten, dat hun baron wel weer wakker worden zal.

A. VAN OORDT.

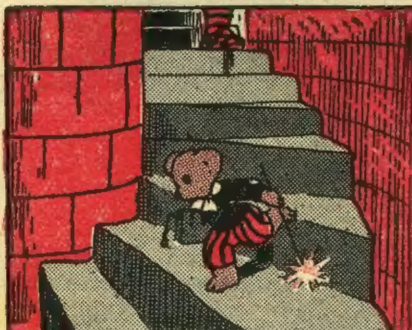


Nog net als vroeger mogen de jonge konijntjes op den baronnenrug rijden.

TEDDIE IN POPPENLAND



TEDDIE BEDACHT ZICH GEEN OOGENBLIK EN RENDE ZOO SNEL HIJ KON NAAR DE DEUR, TERWIJL REUS WOLHAAR MET LIESJE IN ZIJN HAND HEM ACHTERNA KWAM, OM HEM TE PAKKEN.



TOEN GING 'T IN RAZENDE VAART DE TRAP AF. HET TOOVERBOEK ONDER TEDDIE'S RECHTERARM EN DE TOOVERSTAF IN ZIJN LINKERHAND MAAKTEN, DAT 'T BEERTJE BIJNA STRUIKELDE.



MAAR TOEN 'T BUITEN KWAM EN OVER HET GRASVELD RENDE, VLOOG PLOTSELING DE TOOVEREIKEL UIT TEDDIE'S ZAK, JUIST VOOR DE VOETEN VAN DEN REUS, DIE AL DICHTBIJ WAS.



GELUKKIG VERANDERDE DE EIKEL ZICH ONMIDDELLIJK IN EEN GROOTEN STEEN. "ALS DIE DEN REUS MAAR TEGENHIELD," DACHT HET BEERTJE IN ZIJN GROOTE BENAUWDHEID.



JA, DAT GEBEURDE TOEN OOK PRECIES! - REUS WOLHAAR STRUIKELDE EN VIEL LANGUIT OP DEN GROND, TERWIJL HIJ POP LIESJE LOSLIET. DEZE KWAM BIJ TEDDIE TERECHT.



DE REUS LAG 'N OOGENBLIK DOODSTIL, WANT HIJ HAD ZIJN REUZENBEWUSTZIJN VERLOREN. LIESJE LACHTE TOEN: "KIJK VLUG IN 'T BOEK, HOE WE HEM WEER BETOOVEREN KUNNEN."



"WAT ZOU JE ER VAN ZEGGEN, ALS WE HEM EENS IN EEN SLAK VERANDERDEN?" VROEG HET BEERTJE. "SLAKKEN ZIJN NU EENMAAL NIET ZOO VLUG TER BEEN ALS WIJ TWEE!"



"PRACHTIG!" VOND LIESJE, ZOODAT TEDDIE FLUKS ZIJN TOOVERSTAF ZWAAIDE, EENIGE GEHEIMZINNIGE WOORDEN UIT HET BOEK OPLAS EN TEN SLOTTE UITRIEP: "WORD EEN SLAK!"



EN ZULKS GESCHIEDDE DIRECT! "ZOO, NU MAKEN WIJ, DAT WE WEGKOMEN!" RIEPEN ZE UIT. TOEN ZE WEGRENDEN, KROOP DE SLAK HEN NA, MAAR LANGZAAM, HEEL LANGZAAM!

ONS PLAATJES-KIENSPEL

NU gaan we eens 'n nieuw soort kienspel maken, dat uit drie kaarten bestaat. We kunnen het dus met ons drieën spelen.

Sjors heeft weer eens een nieuw spel voor je bedacht

Deze week geven we de eerste kaart met de acht daarbij behoorende stukjes, terwijl we dan in de twee eerstvolgende nummers van „Sjors" de beide andere kaarten zullen laten verschijnen.

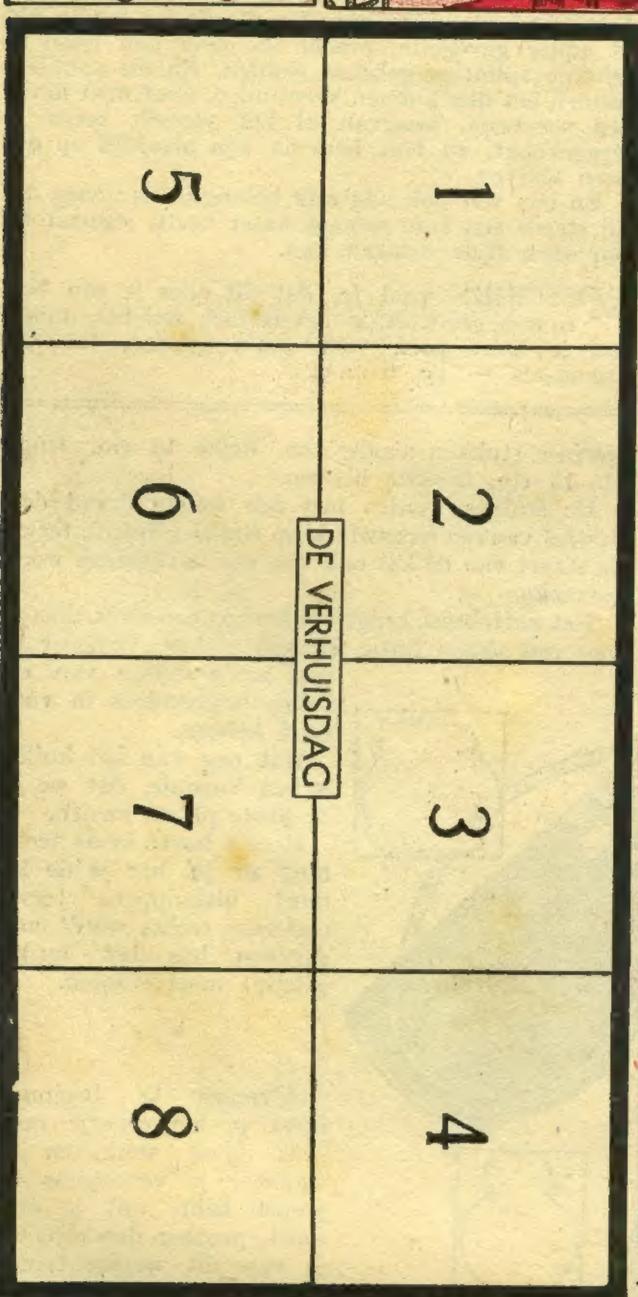
Intusschen kun je bijgaande kaart, waarmee je de plaat „Verhuisdag" moet vormen, reeds gereed maken.







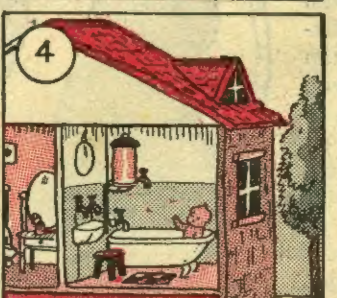












Je plakt daartoe de geheele plaat op stevig wit karton, waarna je haar onder een stapel zware boeken goed vlak laat opdrogen.

Daarna knip je de witte kaart met de cijfers en voorts de acht genummerde stukjes met de teekeningen erop voorzichtig uit.

Je zult zien, dat die acht stukjes, indien je ze elk volgens zijn eigen nummer op de kaart legt, te zamen 'n aardige plaat vormen, die een verhuizing voorstelt.

Om het kienspel met de drie kaarten te kunnen spelen, moet je natuurlijk nog de spelregels kennen; maar die deelen we pas mee, wanneer de derde kaart in „Sjors" verschijnt.

Intusschen moet je de kaart en haar bijbehoorende stukjes maar goed bewaren. Als je 'n beetje slordig van aard bent, doe je beter alles zoolang aan moeder of vader in bewaring te geven, want denk er aan: zoodra er ook maar een stukje ontbreekt, is het spel niet meer compleet, zoodat je er dan niet mee spelen kunt!

De volgende week komt het tweede gedeelte van het spel in „Sjors" te staan. Dat tweede gedeelte heet „De treinreis."

Wacht dus nog maar even af.

JIJ EN JE HOND



Dingen, die je weten moet, wanneer je er een hond op na houdt

WANNEER je den koelen neus van je hond je hand voelt streelen en de bruine oogen van je viervoeter je zoo trouw aankijken, dan kun je er zeker van zijn, dat hij denkt: „Wat een eenig baasje ben je toch en wat prachtig is het toch je vriend te kunnen zijn!"

Hoe kun je hem zijn trouw en zijn aanhankelijkheid vergelden?

De beste manier is door zooveel je maar kunt te leeren omtrent de wijze waarop je hem zoo gezond en opgewekt mogelijk kunt houden, want dan kun je hem veel moeilijkheden en gesukkel besparen en zijn korte hondenleven zoo aangenaam mogelijk maken.

HIER is het allereerste wat je weten moet:

Je hond moet iederen dag een wandeling kunnen maken van minstens drie kilometer, behalve dan wanneer hij heel oud of heel klein is. Probeer het zoo in te richten, dat je iederen morgen een flinke wandeling met hem kunt maken en er tegen den avond nog eens met hem op uit kunt gaan. Ga het veld met hem in, of, indien je in een stad woont, naar het dichtstbijzijnde park — in ieder geval daarheen, waar hij naar hartelust vrijuit kan hollen zonder gevaar te loopen door een auto of een motorrijwiel overreden te worden. Probeer hem ook eenig gevoel voor het straatverkeer bij te brengen. In ieder geval ga e l k e n d a g met hem naar buiten, want het doet hem geen zier goed, wanneer je hem alleen maar op 'n schoolvrijen namiddag mee uit wandelen neemt.

HET wegwerpen van voorwerpen, om die door je hond te laten terugbrengen — „apporteeren" heet dat — is wel een leuk spelletje, maar denk er aan: gebruik hiervoor nooit steenen, want deze beschadigen zijn tanden. Voor het apporteeren kun je een stokje gebruiken, maar het geschiktste hiervoor is een massieve gummibal.

NU komt de kwestie van de voeding. Voor een volwassen hond zijn twee maaltijden per dag voldoende, doch zij moeten hem steeds op dezelfde tijdstippen van den dag gegeven worden, d.w.z. 's middags en 's avonds. Mager vleesch, groente of hondenbrood zijn goed voedsel voor hem. Doch geef hem n o o i t kleine beentjes, als die van konijn, kip of ander gevogelte, omdat die door den hond in scherpe splinters gebeten worden. En die splinters zouden het dier kunnen verwonden. Geef hem liever een soepbeen, waarvan al het vleesch reeds is weggekookt, en laat hem na zijn maaltijd op dat been kluiven.

En iets wat ook nog zeer belangrijk is: zorg dat hij steeds een kom schoon water heeft, waaruit hij ten allen tijde drinken kan.

MISSCHIEN vind je, dat dit alles je een boel soesah geeft. Maar het is toch wel het minste wat je kunt doen voor zoo'n goeden, trouwen vriend als — j e h o n d.

KAT EN KUIKEN

Twee aanvatters, die meisjes zelf maken kunnen

HIER is dan weer een werkje, dat alleen voor de lezeresjes van „Sjors" bestemd is, want jongens voelen natuurlijk niets voor den arbeid met naald en draad.

***

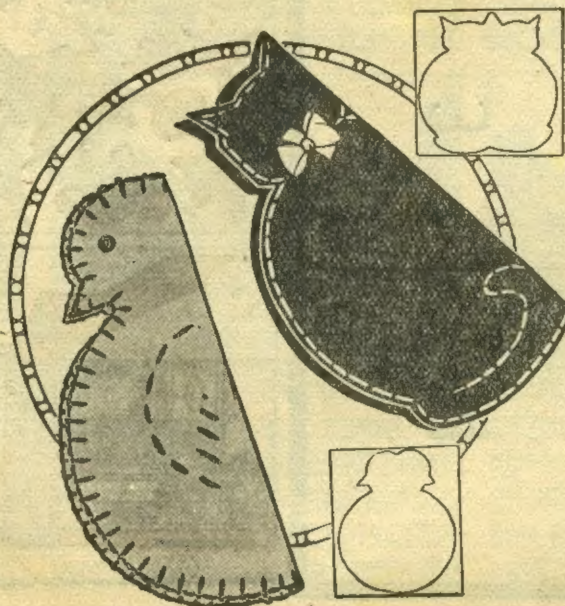
Op de afbeelding zie je twee modellen voor het maken van z.g.n. „aanvatters", die over het oor van waterketel of thee- of koffiepot gestulpt worden, ten einde het aanpakken van het heete oor pijnloos te doen geschieden.

We gaan ze maken elk van twee stukjes gekleurd vilt.

De kat wordt geknipt uit twee vierkante lapjes, die elk 18 cm. lang en 18 cm. breed zijn, terwijl voor het kuiken twee langwerpige stukken noodig zijn, welke 18 cm. lengte en 15 cm. breedte hebben.

De stukjes worden met een wollen draad door middel van een festonsteek op elkaar genaaid, terwijl de staart van de kat ook van wol in rijgsteek wordt gemaakt.

Het kattebeest krijgt verder nog een strik, dien we van een zijden lintje kunnen maken, wanneer we niet zoo'n strikje van een ledige bonbondoos in voorraad hebben.



Het oog van het kuiken is een knoopje, dat we op de juiste plaats naaien.

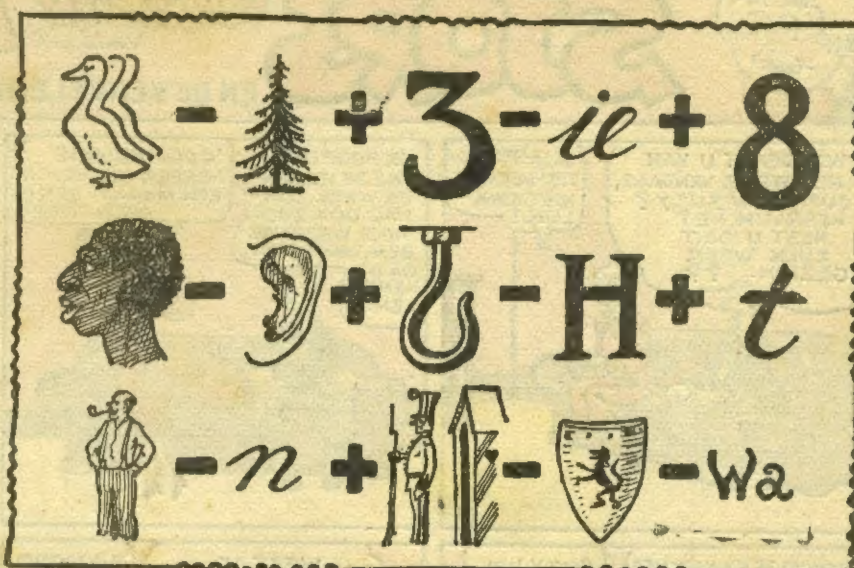
Rechts boven in de teekening zie je, hoe je de kat moet uitknippen, terwijl onderaan rechts wordt aangegeven hoe het kuiken geknipt moet worden.

***

Alvorens te beginnen, moet je het plaatje maar eens goed aankijken en wanneer je vervolgens begrepen hebt, wat je doen moet, probeer dan eens wat je van dit werkje terecht brengt.

ONS EIGEN RAADSELHOEKJE

SOMMEN MAKEN MET PLAATJES



DE teekening stelt drie sommen voor, die door plaatjes gevormd worden, terwijl elke regel een som inhoudt.

Je moet hierbij de plaatjes bij elkaar optellen en van elkaar aftrekken, precies zooals je dat op school met getallen doet.

Links bovenaan begin je: daar staat een plaatje van welks naam je den naam van het volgende plaatje moet aftrekken, waarna je er weer den naam van het derde plaatje bij optelt. En zoo ga je dan maar verder.

De einduitkomst van elken regel is een woord, terwijl de drie woorden weer een spreekwoord vormen, een spreekwoord, dat ook een wapenspreuk is.

Om je nog even op weg te helpen, geven we je het volgende voorbeeld:

Stel je voor, dat links bovenaan de teekening voorstelt: K a t r o l, terwijl het tweede plaatje, dat je er van af moet trekken K a t beteekent. Dan houd je R o l over. Zou het derde plaatje een S c h a a t s zijn, die je bij het voorgaande moet optellen, dan kreeg je: R o l s c h a a t s. Dus zoo:

Katrol—kat+schaats=rolschaats.

Je ziet, het is een heel interessant raadsel, maar je moet er je verstand en je rekenkundige kennis bij gebruiken.

Wie het vindt, is een flinke puzzelaar of puzzelaarster!

EEN NIEUWE RAADSELTEEKENING

DE bedoeling van deze raadselachtige figuur is, dat je alle vakjes, waarin een zwart puntje staat, met behulp van een potlood — of als je reeds met de pen kunt omgaan, met inkt — zwart maakt.

Wanneer je dit heel nauwkeurig doet, krijg je een teekening van een avontuurlijk geval. Maar je zult bij het invullen heel erg moeten oppassen, want de hokjes hebben soms zeer grillige vormen en er zijn er heel wat.

Na afloop bewaar je de teekening maar tot de volgende week, dan kun je haar vergelijken met onze oplossing.



OPLOSSINGEN

DE VIJF A-WOORDEN

De vijf afgebeelde A-woorden waren:

A r a b i e r
A n t i l o p e
A n k e r
A p p e l
A l p h a b e t

DE WEGGEKAAPTE GEREEDSCHAPPEN

Antje had het schepje gebruikt, Bob den kruiwagen, Celientje het mandje, Dirk de tuinschaar en Emmie het harkje.

VERBORGEN STEDEN

De verborgen Europeesche steden waren:

1. Antwerpen.
2. Oslo.
3. Luik.

EEN NIEUWE REBUS

Links stond de noot Si; daarna kwam b e r i n—n, en ten slotte de noot E.

Si berin — n E

zoodat de aardrijkskundige naam luidde: S i b e r i ë.

SJORS VOORZITTER VAN DE REBELLEN-CLUB

EN DE VERVELENDE GAST.























